



NEWSLETTER

przemysłów kreatywnych



SPIS TREŚCI

4 SEKTOR KREATYWNY

Talent i rzemieślnicza cierpliwość – rozmowa
Marcinem M. Drewsem

8 DOBRE POMYSŁY

Na trzech kółkach
Wrażliwy przystanek
Współczesna świątynia wiedzy
Solarne miasto
Sztuka jedzenia

18 DOBRE PRAKTYKI

Mocno zakręceni – rozmowa
z Tomaszem Kaczmarczykiem

www.kreatywna.lodz.pl

1. Halfbike
2. Biblioteka w kościele
3. Restauracja w Akademii Sztuk Pięknych



OD REDAKCJI

Nowe technologie w coraz większym stopniu wypełniają nasze życie, zarówno to zawodowe, jak i prywatne. Coraz częściej „odpoczywamy” z konsolą, tabletem, telefonem w ręku, oddając się elektronicznej rozrywce, która zastępuje nam rozrywkę „serwowaną” do tej pory jedynie przez telewizję. Czy zastanawiamy się, skąd pochodzi gra, w którą gramy namiętnie od tygodni? Gdzie została wyprodukowana, kto ją narysował, zaprogramował, kto wyreżyserował i napisał scenariusz? Branża elektronicznej rozrywki i gry komputerowe to dynamicznie rozwijający się sektor gospodarki, w który optaca się inwestować. W najnowszym Newsletterze Przemysłów Kreatywnych odpowiadamy dlaczego i jak to zrobić, prezentujemy również pierwsze jaskółki zwiastujące rozwój tej branży w Łodzi. W numerze jak każdego miesiąca zestaw przykładów kreatywnych rozwiązań do zastosowania w przestrzeni miejskiej... również w Łodzi.

REDAKCJA

Redaktor naczelny: Maciej Mazerant

Współpraca: Maja Ruszkowska-Mazerant

Redakcja, korekta: Justyna Muszyńska-Szkodzik

Wydawca: ECC-CF, PURPOSE

www.purpose.com.pl

Adres redakcji: Kreatywni Samozatrudnieni 2014

90-722 Łódź, ul. Więckowskiego 16/200

www.kreatywnisamozatrudnieni.pl

e-mail: kontakt@kreatywnisamozatrudnieni.pl

Newsletter powstaje na zlecenie Urzędu Miasta Łodzi

Na okładce:

Halfbike

Zdjęcie:

dzięki uprzejmości

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

Fundusze Europejskie dla rozwoju regionu łódzkiego



Ulica Piotrkowska
zdjęcie: archiwum UMŁ

Talent i rzemieślnicza cierpliwość

Szalenie poważnym atutem Łodzi są tradycje filmowe. Kinematografia i branża gier to dziś gałęzie przemysłu nieustannie ze sobą romansujące.

**Z Marcinem M. Drewsem
ekspertem od branży gier, członkiem Polskiego Towarzystwa Badania Gier
rozmawiał Maciej Mazerant**

**Łódź miastem przemysłów kreatywnych...
Co to oznacza dla Pana, jako osoby od lat działającej w jednej z najbardziej perspektywicznych branż sektora kreatywnego, czyli branży gier komputerowych?**

Trochę się takiego określenia obawiam, bo z doświadczenia wiem, że kiedy maczają w tym palce czynniki urzędowe, kończy się tylko na nazwie i pobożnych życzeniach. Jeśli pomysł ma wypalić, musi być zarządzany przez fachowców, nie urzędników i polityków. W takim przypadku technokracja jest jedyną drogą do sukcesu. Co do samej Łodzi – to miasto duże, troszkę niesprawiedliwie krytykowane za pozorną zaściankowość, mające taki sam potencjał jak każda polska aglomeracja. Wszystko zależy od tego, czy współpraca podmiotów kreatywnych będzie czymś więcej niż tylko wolą wyrażoną na papierze. Podpisywanie porozumień o współpracy i organizacja konferencji prasowych, gdzie prezydenci

ściskają dłonie twórcom, to tylko gra pozorów obliczona na oddźwięk w mediach. Tak było na przykład we Wrocławiu, który ogłaszał, że chce być polską stolicą gier, a tymczasem idea konsolidacji twórców spaliła na panewce. Zostały tylko archiwalne przechwałki urzędników. Smutny to przykład, ale warto go wziąć do serca, by tego błędu nie powtórzyć.

Jakie atuty ma Łódź na tle innych europejskich i polskich miast, które planują bądź już inwestują w rozwój branży gier komputerowych?

To, co powiem, nie będzie popularne, ale uważam, że atutem Łodzi jest... bliskość Warszawy. Stolica zawsze będzie niekwestionowanym centrum polskiego tzw. gamedevu, czyli branży gier. Właśnie we współpracy z Warszawą upatruję podstawy sukcesu Łodzi. Nie polecam rywalizacji, bo doświadczenie pokazało, że ta dzieli, nie łączy, a efekty są wtedy mierne. Sza-

lenie poważnym atutem Łodzi są tradycje filmowe. Kinematografia i branża gier to dziś gałęzie przemysłu nieustannie ze sobą romansujące. Sam fakt, że to właśnie Łódź upatrzył sobie David Lynch, jest atutem, który trudno przecenić! Gorąco zachęcam do obrania właśnie takiego kierunku. Nie po to, by wzbudzać w stolicy zazdrość, lecz by pokazać, że Łódź może być pełnoprawnym partnerem w sektorze kreatywnym.

Przyszłość tej branży to wciąż wielka niewiadoma z uwagi na dwie główne zmienne - gusta i postęp technologiczny. Nie ma sensu bawić się w prognozy, bowiem historia pokazała, że żadna z nich się nie sprawdziła. Wieszczono upadek komputerów osobistych na rzecz konsol. Okazało się to wierutną bzdurą. Mówiono o tym, że na tabletach nie będzie można grać. Gwałtowny postęp dał nam jednak urządzenia mobilne o takiej mocy obliczeniowej, że są w stanie udźwignąć porządne gry 3D.

Czy branża gier komputerowych to praca tylko dla informatyków i rysowników? W jaką wiedzę powinni inwestować młodzi ludzie, którzy chcą związać swoją zawodową przyszłość z produkcją gier?

Nie, nie dla informatyków. Informatyk to pan, który w urzędzie instaluje drukarkę pani Zeni i wymienia tusz pani Kasi. To praca dla programistów. Tych potrzeba najbardziej, bo jest ich najmniej. Oczywiście potrzebni są też graficy 2D, 3D i animatorzy. Ale nie tylko. Szalenie ważni są projektanci, tzw. game designerzy. Ekipa potrzebuje też menedżerów projektu, a jeśli dana firma chce wejść w sektor gier opartych na niebanalnej fabule, potrzebny będzie też scenarzysta. Mija, niestety, czas zapotrzebowania na dźwiękowców i kompozytorów. Bardzo często gotowe dźwięki i muzykę kupuje się dziś w sieci i czynią tak nawet duże firmy.

Kiedy należy rozpocząć przygotowanie kadr do pracy w branży gier komputerowych? Dzieciaki grają od najmłodszych lat, czy powinno się im

pokazywać świat gier jako miejsce ich przyszłej pracy zawodowej, realizacji talentu?

Zawsze potrzebny jest i talent, i rzemieślnicza cierpliwość połączona z precyzją. Wiele dzieci gra, ale tylko niektóre potrafią patrzeć nie tylko na gry, ale i poprzez nie, dostrzegając mechanizmy nimi rządzące. To dobry narybek na designerów. Sama kwestia przygotowania kadr to jednak temat o wiele szerszy. Tak naprawdę należałoby zreformować całe polskie szkolnictwo. Obecnie oduczamy dzieci myślenia, zamiast inwestować w logikę, intelekt i wyobraźnię. Przeciwny uczeń musi, kolokwialnie mówiąc, zakuwać o semikonserwatywnych strukturach kwasu dezoksyrybonukleinowego, gdy tymczasem już zwykłe układanie puzzli rozwinęłoby jego umysł znacznie bardziej. Ale przykład idzie z góry – proszę spojrzeć na parlamentarzystów. Czy możemy się potem dziwić, że dzieci po szkole potrafią wszystko poza samodzielnym myśleniem? Jeśli kreatywność pochodzi z Marsa, to polska oświata zdecydowanie z Wenus. I są to zbiory, które nie mają części wspólnej.

Czym Łódź mogłaby przyciągać kreatywnych twórców gier z Polski i Europy, a może i świata? Czym zainteresowałaby Pana jako fachowca z branży?

Przede wszystkim wspomnianymi tradycjami filmowymi. Przywołałem przykład Davida Lyncha. Oczywiście świadom jestem, że historia zakończyła się w sposób mocno kontrowersyjny, ale nie chcę krytykować polityki samorządowej. Wystarczy, że miasto samo strzeliło sobie w stopę, ja nie będę dobijał rannego konia. Jednakże sam fakt, że reżyser wybrał Łódź, a nie, dajmy na to Wrocław, jest tu wielce znaczący. Bardzo żałuję, że ten romans dobiegł końca. Ten błąd należałoby naprawić i właśnie na nim budować mariaż gamedevu z branżą filmową. Tym bardziej, że techniki, takie jak *motion capture*, fotogrametria czy *skaning 3D*, to dziś domena kina zaimportowana do świata gier. Tu właśnie Łódź mogłaby stać się polskim liderem!

W co Łódź powinna zainwestować, aby w pełni wykorzystać potencjał branży?

W zdrowy rozsądek, w fachowców, w twórczą wolność. Na pewno nie w sztuczne struktury, których celem będzie zapewnienie urzędnikom dodatkowych dochodów. Podarujcie sobie więc Państwo kolejne sto-

warzystwa, rady, konsorcja, bo wszędzie tam zasiadają lokalni politykierzy chorzy na władzę. To model postsocjalistyczny, o którym wiemy, że wyjątkowo się nie sprawdził. Dość mnożenia pasożytniczych bytów. Inwestować należy w tworzenie infrastruktury dla fachowców, w atmosferę przyjazną twórczej współpracy, w realną pomoc młodym, początkującym twórcom.

Gry to już nie tylko świat komputera stacjonarnego czy konsoli, ale również urządzeń mobilnych. Jaka jest Pana zdaniem przyszłość tej branży?

Przyszłość tej branży to wciąż wielka niewiadoma z uwagi na dwie główne zmienne – gusta i postęp technologiczny. Nie ma sensu bawić się w prognozy, bowiem historia pokazała, że żadna z nich się nie sprawdziła. Wieszczono upadek komputerów osobistych na rzecz konsol. Okazało się to wierutną bzdurą. Mówiono o tym, że na tabletach nie będzie można grać. Gwałtowny postęp dał nam jednak urządzenia mobilne o takiej mocy obliczeniowej, że są w stanie udźwignąć porządne gry 3D. Proszę też zwrócić uwagę na historię gier społecznościowych w Polsce – był na nie boom, jednakże bardzo szybko minął. Żyła złota okazała się bardzo uboga. Dlatego tak ważna jest bieżąca analiza trendów w kulturze popularnej i masowej, jak również dogłębne badanie potrzeb gracza. Porównam to do sytuacji geopolitycznej. Wyobraźmy sobie, że biuro podróży X wychodzi dziś do klienta z ofertą wakacji na Krymie. Trudno o mniej trafiony pomysł. Podobnie jest z grami – potrzeba marketingowego rozoznania i sporej erudycji, by właściwie określić, który pomysł ma szansę na stosowną monetyzację. W branży gier liczy się „tu i teraz”, bo przyszłości nie przewidzi nikt.

Jakie rozwiązania przeniósłby Pan do Łodzi ze swojego rodzinnego miasta oraz z Łodzi na Dolny Śląsk?

Jestem Dolnoślązakiem. Urodziłem się w górniczym Lubinie, mieszkam we Wrocławiu. Z Lubina przeniósłbym ideę wsparcia młodych twórców przez lokalne ośrodki kultury. W połowie lat 80. powstawały tam pierwsze kluby komputerowe, z których wyszli znani dziś twórcy gier – Adrian Chmielarz (*People Can Fly*, *The Astronauts*), Grzegorz Miechowski (*11 Bit Studios*). A obecnie miasto realizuje program wsparcia dla młodych muzyków, organizując im

koncerty i wydając płyty. To świetne rozwiązanie! Co natomiast przeniósłbym z Wrocławia? Nic. Dosłownie nic. Zachęcam do przyglądania się Europejskiej Stolicy Kultury i robienia wszystkiego na odwrót. Miasto, w którym działa tak wielu deweloperów, nie doczekało się najmniejszej nawet imprezy związanej z branżą. Próżno tu szukać konferencji czy targów. Integracja twórców pod skrzydłami magistratu również okazała się mitem. Patrzcie więc i uczcie się, jak się tego nie robi...



Marcin M. Drews

Dziennikarz, pisarz, scenarzysta, nauczyciel akademicki, specjalista ds. PR i nowych mediów. Współzałożyciel i wiceprezes Stowarzyszenia Twórców i Organizatorów Kultury. Autor publikacji książkowych, scenariuszy do gier, wielu reportaży telewizyjnych i prasowych, opowiadań fantastycznych nagradzanych w ogólnopolskich konkursach literackich oraz kilku referatów naukowych. Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier. W branży gier od 1993 roku. Brał udział w tworzeniu pierwszej polskiej gry przygodowej na PC. Animator i propagator polskiej sceny niezależnej. Autor przygodówki, określonej przez prasę bodaj najbardziej znaną polską grą niezależną, – produkcji, która trafiła w tym roku na łamy podręcznika języka polskiego Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Stały publicysta Antyweb.pl i współtwórca projektu Łowcy Przygód (facebook.com/LowcyPrzygod).



Na trzech kółkach

Rzeczywistość współczesnych miast, zakorkowanych i pełnych pośpiechu, wymaga przedefiniowania pojęcia mobilności i poszukiwania alternatywnych środków komunikacji. Chcąc umożliwić zabieganym mieszkańcom szybkie przemieszczanie się oraz wzbogacić doświadczenie codziennych podróży, Martin Angelov i Mihail Klenov stworzyli Halfbike – kompaktową wersję miejskiego roweru.

Trzykołowy pojazd zaprojektowany został z myślą o zmieniających się potrzebach członków wielkomiejskich społeczności. Umożliwia on szybkie pokonywanie krótkich tras, uniezależnia podróżujących od komunikacyjnych trudności w godzinach szczytu, kaprysów zatłoczonych ulic czy niespodziewanych wypadków drogowych. Przewagę nad tradycyjnym rowerem dają mu niewielkie rozmiary i lekkość konstrukcji, dzięki którym użytkownicy Halfbike mogą bez problemu wsiąść ze swoim pojazdem do autobusu czy metra. Łatwość ta czyni Halfbike użytecznym dopełnieniem sieci miejskiego transportu i wygodnym sposobem docierania do mniej popularnych lokalizacji.

Rowery Halfbike powstają z najwyższej jakości materiałów, pochodzących z wyspecjalizowanych zakładów i manufaktur. Odpowiednio dobrane surowce zapewniają konstrukcji wytrzymałość i funkcjonalność. Lekka aluminiowa rama Halfbike spawana jest ręcznie z wycinanych laserowo elementów. Członkowie pracowni samodzielnie wyrabiają również chwytły roweru, które wykonywane są z impregnowanej sklejki.

Funkcjonalność nie jest jednak jedyną zaletą projektu. Jego założeniem było również uczynienie codziennych rutynowych transferów formą przyjemnego i aktywnego wykorzystania czasu oraz pełniejszego doświadczenia miejskiej przestrzeni. Pozbawiona siodełka konstrukcja roweru

wymusza na użytkowniku podróżowanie w pozycji wyprostowanej, dzięki czemu zwiększa się pole jego widzenia oraz możliwości kontrolowania ruchów pojazdu. By skrócić w wybranym kierunku wystarczy odpowiednio odchylić ciało. *Reszta przychodzi naturalnie* – podkreślają producenci.

Przewagę nad tradycyjnym rowerem dają mu niewielkie rozmiary i lekkość konstrukcji, dzięki którym użytkownicy Halfbike mogą bez problemu wsiąść ze swoim pojazdem do autobusu czy metra.

Halfbike powstał dzięki współpracy Martina Angelova i Mihaila Klenova – dwóch architektów, projektantów i miłośników rowerowych wycieczek. Kreatywny duet, działający pod szyldem Kolelinia, zajmuje się poszukiwaniem alternatywnych form transportu, dopasowanych do zmieniających się tendencji współczesnej rzeczywistości. – *Brakuje nam radości podróżowania, wymiaru ludzkiego i różnorodności* – twierdzą projektanci. – *Wierzymy w wielki potencjał inteligentnych pojazdów, napędzanych zarówno energią ludzką, jak i elektryczną, i zamierzamy go udowodnić!*

Dystrybucja rowerów Halfbike rozpocznie się latem bieżącego roku, jednak już teraz istnieje możliwość składania zamówień za pośrednictwem Internetu. Ceny pojazdów zaczynają się od 799 dolarów.

Tekst: Marta Klimek
Zdjęcia: materiały prasowe Halfbike
<http://halfbikes.com>



Wrażliwy przystanek

Oczekiwanie na spóźniony autobus z pewnością nie należy do przyjemności. Towarzyszy mu zwykle zniecierpliwienie i poczucie bezproduktywnego marnowania czasu. By pomóc pasażerom kreatywnie (i bez nerwów) wykorzystać długie minuty spędzane na przystankach miejskiej komunikacji, grupa SENSEable City Lab stworzyła projekt, który rewolucjonizuje wyobrażenie o konwencjonalnych przystankowych wiatkach.

EyeStop to interaktywny przystanek autobusowy, który powstał w wyniku współpracy specjalistów Instytutu Technologii w Massachusetts. Według Carlo Ratti, który kierował pracą zespołu: *EyeStop może całkowicie odmienić doświadczenie miejskiego podróżowania*. Poza ułatwianiem planowania codziennych tras i korzystania ze środków masowego transportu, oferuje również szereg multimedialnych usług, pozwalających na aktywne wypełnienie czasu oczekiwania na autobus.

Nowoczesna wiata, pokryta częściowo elektronicznym papierem E-ink, wyposażona jest w ekrany dotykowe umożliwiające interakcję z podróżującymi. – *Jednym dotknięciem palca, pasażerowie mogą wyznaczyć najkrótszą trasę autobusowej podróży oraz pozycje wszystkich autobusów w mieście* – wyjaśnia Ratti. EyeStop wysyła również sygnały świetlne o różnym poziomie intensywności, wskazując odległość zbliżającego się autobusu. Dzięki internetowemu łączu, oczekujący mogą przeglądać e-maile i ulubione portale, korzystając także z własnych mobilnych urządzeń. Mają też możliwość dodawania reklam i drobnych ogłoszeń wyświetlanych na multimedialnej tablicy, która staje się medium komunikacji lokalnych społeczności.

Specjaliści SENSEable City Lab zadbali również o to, by ich interaktywny przystanek był w pełni przyjazny środowisku i dopasowa-

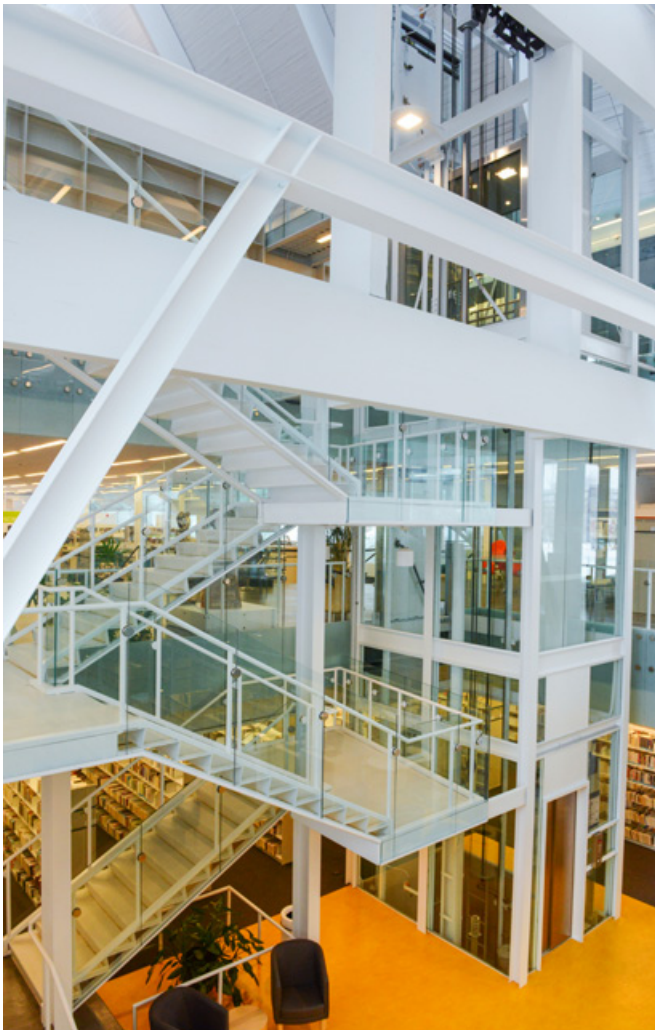
wany do charakterystycznych cech przestrzeni, w którą ma zostać wprowadzony. Projekt każdej wiaty generowany jest przez program komputerowy, tak by zapewnić jednocześnie komfortowe schronienie dla pasażerów oraz maksymalne nasłonecznienie konstrukcji. EyeStops wyposażone są bowiem w baterie słoneczne wytwarzające energię potrzebną do funkcjonowania przystanków. Posiadają także czujniki rejestrujące poziom zanieczyszczenia powietrza, który wyświetlany jest na ekranach w czytelnej dla podróżujących formie.

Podstawą działania dzisiejszych twórców jest wrażliwe spojrzenie na potrzeby mieszkańców oraz troska o środowisko naturalne.

Oryginalny design EyeStop oraz jego wysoka technologizacja wskazują na zmieniające się tendencje współczesnego miejskiego projektowania. Podstawą działania dzisiejszych twórców jest wrażliwe spojrzenie na potrzeby mieszkańców oraz troska o środowisko naturalne. To one są źródłem inspiracji dla pomysłów, które jeszcze niedawno wydawały się marzycielskimi wizjami rodem z filmów *science fiction*. Dziś, dzięki wsparciu nowoczesnych technologii, mogą stawać się rzeczywistością. Ich realizacje są funkcjonalnym spełnieniem codziennych potrzeb, a poprzez oryginalny wygląd stanowią również urozmaicenie szarej, miejskiej przestrzeni.

Tekst: Marta Klimek

Zdjęcia: dzięki uprzejmości MIT Senseable City Lab
<http://senseable.mit.edu/eyestop>



Współczesna świątynia wiedzy

Inauguracja nowego gmachu Biblioteki Monique-Corriveau okazała się ważnym wydarzeniem nie tylko dla świata wiedzy, ale również architektury i designu. Od listopada ubiegłego roku siedzibą instytucji jest bowiem budynek byłego kościoła, który dzięki nowoczesnym technologiom stał się funkcjonalną przestrzenią nauki i kultury.

Powstały w latach 60. XX w. modernistyczny kościół Saint-Denys-du-Plateau w Quebecu przestał pełnić swoją pierwotną funkcję w 2007 r. Dwa lata później, dostrzegając zabytkową wartość budynku, władze miasta postanowiły wykupić go i zaadaptować na potrzeby rozszerzającej się działalności Biblioteki Monique-Corriveau. Jednym z celów rewitalizacji kościoła była ochrona jego oryginalnej formy typowej dla architektury lat 60. Dlatego też prace przystosowujące budynek do potrzeb instytucji dotyczyły wyłącznie jego surowych, przestrzennych wnętrza. Całościowym projektem przebudowy zajęły się agencje Dan Hanganu i Côté Leahy Cardas.

Nowa siedziba placówki została uroczystie otwarta 28 listopada 2013 r. W budynku, trzykrotnie większym od dotychczasowego gmachu, zastosowano szereg nowoczesnych rozwiązań udoskonających pracę biblioteki. Wyposażono go w 60 stanowisk komputerowych, 8 konsoli gier wideo, liczne czytelnie, salę multimedialną oraz cyfrową ścianę wykorzystywaną do animacji i pokazów. W przerwach w lekturze czytelnicy Biblioteki Monique-Corriveau mogą wpaść do bufetu na filiżankę kawy lub skorzystać z usług Ludothèque de Sainte-Foy – wypożyczalni gier i zabawek. Z myślą o najmłodszych i ich rodzinach stworzono również zewnętrzny plac zabaw oraz pokój dla karmiących matek.

Innowacją wprowadzoną przez instytucję jest nowoczesny system biblioteczny oparty na identyfikacji woluminów za pomocą fal radiowych. Technika ta ma stopniowo zastąpić wykorzystywany dotąd system

kodeksów kreskowych, co pozwoli usprawnić proces wypożyczenia oraz zwrotu książek.

Nietypowy gmach Biblioteki Monique-Corriveau nie jest jedynym przypadkiem świeckiego wykorzystania dawnych budowli sakralnych. Niektóre, podobnie jak kościół Sainte-Denys-du-Plateau, przekształcane są w instytucje – zarówno publiczne, jak i prywatne – związane z kulturą i sztuką. Wśród nich warto wymienić XIII-wieczną katedrę w Maastricht, której wnętrza stało się siedzibą księgarni jednej z holenderskich sieci czy też barokową świątynię Chapelle des Brigittines w Brukseli, w której dziś mieści się Centrum Sztuki Współczesnej. Polskim przykładem udanej adaptacji dawnego kościoła może być Galeria El, która powstała w budynku dominikańskiej świątyni z połowy XIII w.

Nietypowy gmach Biblioteki Monique-Corriveau nie jest jedynym przypadkiem świeckiego wykorzystania dawnych budowli sakralnych.

Pomysłowość miłośników architektury sakralnej nie przestaje jednak zaskakiwać. O ile wykorzystywanie przestrzeni świątyni do działalności kulturalnej zazwyczaj nie wywołuje społecznych sprzeciwów, o tyle przekształcanie ich w hotele, puby, a nawet kluby nocne może rodzić pewne kontrowersje. Otwarcie nowej siedziby Biblioteki Monique-Corriveau było natomiast wydarzeniem, na które mieszkańcy Quebecu czekali z niecierpliwością. Miasto zyskało bowiem wyjątkową przestrzeń nauki i kultury, która zachwyca zarówno swoimi bogatymi zbiorami, jak i udoskonaloną technologicznie unikatową formą.

Tekst: Marta Klimek

Zdjęcie: dzięki uprzejmości Ville de Québec
<http://www.bibliothequesdequebec.qc.ca>



Solarne miasto

Samowystarczalność energetyczna jest marzeniem niejednej społeczności, zwłaszcza w tak niepewnych czasach jak nasze. Sposoby wykorzystywania energii dostępnej w naturze są właściwie na wagę złota. Możemy wiele nauczyć się w tej kwestii od naszych zachodnich sąsiadów. W Niemczech powstało już całe miasteczko zasilane energią słoneczną.

Freiburg jest nazywany słonecznym miastem, bo ta niewielka osada wytwarza cztery razy więcej energii niż zużywa. Duże znaczenie dla eksploatacji energii solarnej ma nieprzypadkowa lokalizacja tego miejsca. Miasto położone jest w malowniczej części regionu Badenii-Wirtembergii, która słynie z uprawy winorośli i znajduje się na drodze do turystycznej krainy Schwarzwald. Według statystyk meteorologicznych miasto należy do najbardziej słonecznych i najcieplejszych w Niemczech, odnotowano tam nawet rekord temperatury – 40,2 stopni Celsjusza.

Nic dziwnego, że przy tak dogodnej lokalizacji warto postawić na energię słoneczną. Mieszkańcy poprosili Rolfa Discha – architekta i pioniera wykorzystania energii fotowoltaicznej w Niemczech o zaprojektowanie przyjaznej środowisku i samowystarczальной zabudowy. Projekt był inicjatywą lokalnej społeczności, która na serio traktuje zasady zrównoważonego rozwoju i wprowadza je w życie. Dla Rolfa Discha, który urodził się we Freiburgu, nie było to pierwsze wyzwanie tego typu. Jest on znanym działaczem pracującym na rzecz inicjatyw

ekologicznych, w znaczny sposób przyczynił się do rozwoju i efektywności architektury słonecznej na rynku międzynarodowym. Rolf Disch jest także projektantem pierwszego na świecie domu wytwarzającego więcej energii niż może zużyć – Heliotrope, który powstał właśnie we Freiburgu.

**Freiburg jest nazywany słonecznym miastem,
bo ta niewielka osada wytwarza
cztery razy więcej energii niż zużywa.**

Dzięki przychylniej polityce władz miasta i kreatywności firmy architektonicznej Rolf Disch Solar Architecture powstała we Freiburgu dzielnica Sonnenschiff. Zbudowano tam 53 domy pokryte stylowymi, kolorowymi dachami, które składają się z dużych paneli fotowoltaicznych. Panele te są zamontowane tak, aby optymalnie pobierać energię słoneczną i zapewniać mieszkańcom budynków komfort termiczny zarówno latem, jak i zimą. Budynki mają bardzo wydajne systemy wentylacji, dzięki którym odzyskuje się ciepło i zapewnia wymianę powietrza przy jednoczesnym ograniczeniu strat energii. Poza domami mieszkalnymi w centrum osady znajduje się Sun Ship – pierwszy budynek o charakterze komercyjnym (handlowym), który jest uznawany za cud architektury słonecznej.

Tekst: Justyna Muszyńska-Szkodzik
Zdjęcie: Rolf Disch SolarArchitektur, Freiburg, Niemcy
<http://plusenergiehaus.de>



Sztuka jedzenia

Sztuka stołu potrzebuje nietuzinkowej oprawy i bardzo dobrze prezentuje się w eleganckich wnętrzach. Takie idealne połączenie zabytkowych murów z wykwintnym jedzeniem wykorzystał Oliver Peyton, który otworzył restaurację w Królewskiej Akademii Sztuk Pięknych w Londynie. Restaurator zaprosił do współpracy designerów z brytyjskiej pracowni Tom Dixon's Design Research Studio, aby razem stworzyć miejsce na miarę królewskiej uczelni.

Każdy, kto był w Londynie, na pewno zwrócił uwagę na majestatyczny gmach Burlington House przy ulicy Piccadilly, gdzie mieści się Królewska Akademia Sztuk Pięknych. Ta instytucja artystyczna sięga swoimi korzeniami XVIII w. i od samego początku jest ważnym miejscem na mapie Londynu. Stworzenie restauracji w zabytkowych murach było nie lada wyzwaniem. Nieprzypadkowo pracę nad architekturą wnętrza powierzono specjalistom z Design Research Studio, na którego czele stoi znany projektant i wizjoner Tom Dixon. Firma od lat zajmuje się projektami na dużą skalę, tworzy kompleksowe instalacje zarówno przestrzeni publicznych, jak i sklepów, hoteli czy firm. Zespół znany jest ze sprawnego dopasowywania wnętrza do konstrukcji budynku, a także do specyfiki życia i przyzwyczajeń lokalnej społeczności.

Restauracja zajmuje powierzchnię 250 m². Historyczne wnętrze zostało odnowione

i dostosowane do stylistyki całego budynku. Wykorzystano do tego najlepszej jakości materiały, takie jak marmur, brąz oraz jedwab, który zdobi meble i ściany. Centralną część lokalu stanowi bar, misternie wykonany z ręcznie szklonej cegły i lawy, udekorowany etnicznymi kamieniami.

Każda ze stref może poszczycić się wystrojem, który stanowi odwołanie do innego, znanego artysty – mamy tam na przykład miejsce poświęcone dziełom Turnera czy Soane'a.

Przestrzeń dla gości podzielono na kilka stref. Każda z nich może poszczycić się wystrojem, który stanowi odwołanie do innego, znanego artysty – mamy tam na przykład miejsce poświęcone dziełom Turnera czy Soane'a. Wielkie wrażenie na odwiedzających robią rzeźby, które zostały umieszczone na samym środku restauracji w przeszklonych gablotach. Niepowtarzalny urok wnętrza potęgują również eleganckie lampy, które dodatkowo ekspozycją zabytkowe wyposażenie restauracji i są znakiem rozpoznawczym projektanta Toma Dixona.

Tekst: Justyna Muszyńska-Szkodzik
Zdjęcia: materiały prasowe Tom Dixon's Design Research Studio
<http://www.designresearchstudio.net>



HOT

[click for next level](#)

Mocno zakręcenii

Potencjał ekonomiczny i kulturowy przemysłów kreatywnych jest niemożliwy do przecenienia. Skupienie strategii na wsparciu i popularyzacji myśli twórczej w każdym jej aspekcie i na tworzeniu środowiska, w którym kreatywność artystyczna i innowacyjność biznesowa mogą się przenikać, to ogromna szansa dla Łodzi.

**Z Tomaszem Kaczmarczykiem
rozmawiała Marta Klimek
zdjęcia: archiwum Blue Brick**

Czym zajmuje się firma Blue Brick – „niebieska cegielka”?

Za dnia realizujemy nowoczesne projekty technologiczne na zamówienie klientów. Budujemy portale internetowe, narzędzia i aplikacje dla partnerów biznesowych przeróżnej skali. Rozwiązujemy problemy zarówno dla załazkowych start-upów, jak i dla dojrzałych biznesów i globalnych korporacji. Prowadzimy również laboratorium elektroniczne, w którym realizujemy dla naszych klientów innowacyjne projekty R&D na styku elektroniki i oprogramowania. Projektujemy, budujemy i rozwijamy zarówno proste gadzety i urządzenia elektroniczne, jak i zupełnie niestandardowe twory, takie jak elementy superkomputera czy układy elektroniczne pierwszej na świecie inteligentnej orzezy.

Natomiast w nocy i w wolnych chwilach zajmujemy się wkładaniem tej samej pasji, z którą realizujemy ciekawe projekty dla klientów, w przerozmaite wewnętrzne przedsięwzięcia. Korzystając z zasobów i zaplecza finansowego naszej codziennej działalności, budujemy prototypy własnych pomyslowych rozwiązań elektronicznych, uczestniczymy w konkursach tworzenia gier komputerowych, czy też ambitnie knujemy, jak zbliżyć Łódź do Doliny Krzemowej.

Jak zaczęła się Państwa działalność?

Blue Bricka stworzyliśmy na bazie dużej wygranej, którą wraz z Dominikiem – jednym ze współzałożycieli – zdobyliśmy w naj-

wiejszym skandynawskim konkursie elektronicznym podczas wymiany studenckiej w Szwecji. Konkurs co prawda kierowany był bardziej do szwedzkich studentów, ale postanowiliśmy zignorować to ograniczenie. Zgłosiliśmy się ze zbudowanym przez nas w czasie wymiany dosyć radykalnie innowacyjnym multieffektem gitarowym i kilka etapów konkursu później zdobyliśmy główną nagrodę. Jej wręczenie miało miejsce podczas największych targów elektronicznych w Szwecji, z czego skorzystaliśmy, przywołując kontakty branżowe gotowe do przekucia w pierwszych klientów. Po powrocie wraz z Martyną – trzecią współzałożycielką – doszlifowaliśmy koncept biznesowy firmy R&D oraz laboratorium start-upów i rozpoczęliśmy już na dobre pracę pod szyldem Blue Bricka. Dzisiaj prowadzimy projekty dla klientów nie tylko rodzimych i ze Szwecji, ale też z Danii oraz Szwajcarii, a także konsekwentnie rokrocznie podwajamy pogłowie i skalę wszystkich realizowanych przez nas przedsięwzięć.

Kto tworzy zespół Blue Brick?

Zaczęliśmy parę lat temu w trójkę – z Martyną i Dominikiem. Dzisiaj, włączając również wyrastający już powoli na swoje zespoły pracujący nad Superhotem, liczymy 13 mocno zakręconych osób o przeróżnych zestawach umiejętności i pasji. Wszyscy tu są lekko pozytywnie skrzywieni i pompują niesłychane ilości kreatywnego zacięcia, zarówno we własne przedsięwzięcia realizowane wewnątrz Blue Bricka, jak i w pracę nad przebiegawymi projektami dla klientów.

Jesienią ubiegłego roku Superhot stał się hitem Internetu. Na czym polega gra? I w czym tkwi tajemnica jej sukcesu?

Superhot jest grą FPS – potocznie zwaną strzelanką, w której czas płynie tylko wtedy, kiedy gracz się porusza. Możemy zatrzymać się pomiędzy śmigającymi wokół nas pociskami, odetchnąć i przemyśleć kolejne kroki, aby chwilę później z chirurgiczną precyzją wyminąć pędzące kule i pozbyć się przeciwników. Efektem jest hollywoodzka wręcz estetyka zamrożonych w czasie hiperintensywnych scen akcji i bardzo satysfakcjonujące poczucie totalnego panowania nad sytuacją. To coś, czego do tej pory jeszcze w branży nie było. Dodatkowo przystępność gry w wersji z jesieni (można w nią było zagrać bezpośrednio na naszej stronie) i fakt, że całą grę można było przejść podczas 15 minut przerwy na lunch, spowodowały, że Superhot wręcz eksplodował w Internecie i do dzisiaj jeszcze nie odkopaliśmy się z nawałnicy wiadomości od graczy, którzy nie wybaczyliby nam, gdybyśmy nie zbudowali pełnowymiarowej wersji Superhota.

Nie wyobrażam sobie pracować inaczej, niż robiąc to, co się uwielbia. W pewnym momencie zapomina się już zupełnie o pieniądzach i po prostu robi to, do czego pała się pasją.

Stworzenie podstawowej wersji Superhota zajęło Waszej ekipie jedynie 7 dni. Jak wygląda proces powstawania gry komputerowej?

Pierwsza wersja Superhota, niewiele różniąca się od wersji z jesieni, powstała podczas ogólnoswiatowego eventu 7DFPS – siedmiodniowego maratonu tworzenia gier FPS. Piotrek – współpracujący z nami projektant i programista gier, wraz z Markiem – współnikiem w Blue Bricku, zorganizowali wtedy lokalny Blue Brickowy udział w 7DFPS. Część Blue Brickowców i zaproszonych z zewnątrz znajomych i pokrewnych pasjonatów wzięła tydzień wolnego i zamiast jechać na urlopy, zamknęła się w biurze i skupiła na zbudowaniu szalonej, innowacyjnej gry. Efektem była opublikowana w okolicach szóstej rano ostatniej

doży maratonu pierwsza wersja Superhota. Po niewielkich poprawkach gra w formie, w którą zagrać można teraz na naszej stronie, zdobyła główną nagrodę na Konferencji Wytwórców Gier Komputerowych. Superhot w tamtym momencie po prostu przekroczył jakąś internetową masę krytyczną. Nagła eksplozja popularności do dziś jeszcze nie pozwala nam do końca wrócić do siebie. Natomiast oczywiście cała ta historia to tylko dobry początek długiej i pełnej wyzwań drogi ku wydaniu pełnej gry. Od miesięcy cały zespół ciężko pracuje nad doprowadzeniem Superhota do poziomu wykonania, na jaki zasługuje, a czekają nas jeszcze długie, kolejne miesiące bardzo solidnej i ciężkiej pracy, zanim grę będziemy mogli uznać za skończoną. Liczymy natomiast na dalsze wsparcie graczy i planujemy już za kilka tygodni pokazać publicznie przedsmak tego, co chcemy ostatecznie dostarczyć klientom.

Praca przy tego rodzaju projektach wymaga talentu i twórczego zaangażowania. Czy łatwo jest przekładać pasję na działalność zarobkową?

Nie wyobrażam sobie pracować inaczej, niż robiąc to, co się uwielbia. W pewnym momencie zapomina się już zupełnie o pieniądzach i po prostu robi to, do czego pała się pasją. Prawdopodobnie tylko w ten sposób można osiągnąć prawdziwie ekspercki poziom w swojej dziedzinie, a jeżeli nie mamy nic przeciwko użyczeniu swoich umiejętności innym, to klienci i pracodawcy zawsze będą w stanie docenić ekspercką wiedzę i wyjątkowe zaangażowanie, którymi możemy im pomóc.

Superhot zyskał uznanie nie tylko w Polsce, ale również na rynku międzynarodowym. Jakie są szanse polskich twórców w branży oprogramowania i gier komputerowych?

Dzisiejszy zglobalizowany i przepleciony Internetem świat przestaje już rozróżniać narodowość twórców. Dla nikogo nie ma istotnego znaczenia czy gra, w które gra, czy narzędzia i portale, z których korzysta, zbudowane zostały w Stanach Zjednoczonych, w Polsce lub w Południowej Afryce (gdzie również zresztą rozwija się teraz dynamicznie rynek twórców gier komputerowych). To prawda, że troszkę jeszcze brakuje nam do tego unikatowego amalgamatu skłonnych do ryzyka funduszy inwestycyjnych, odważnej przedsiębiorczości i kultury pomocy i mentoringu, które doprowadziły Dolinę

Krzemową do punktu, w którym jest teraz. Niemniej jednak, z ogromnym potencjałem, którym dysponujemy teraz w Polsce i z rynkiem nowoczesnych technologii rozwijającym się w tempie, za którym nikt już nie może nadążyć, nigdy jeszcze nie było nam łatwiej próbować zmieniać świat. To, że w grę stworzoną w tydzień przez grupę pasjonatów w biurze, w Łodzi, miesiąc później grały miliony osób na każdym kontynencie, jest tylko jednym z przykładów na to, że jak nigdy do tej pory w historii ludzkości można celować w globalny sukces swoich pomysłów, absolutnie niezależnie od tego, gdzie się je realizuje.

A jak wygląda funkcjonowanie przedsiębiorstw, takich jak Blue Brick w Polsce?

Doradczco-outsourcingowe ramię Blue Brick korzysta bardzo z tego, że klienci zagraniczni uwielbiają zlecać swoje projekty do Polski. Kapitałnie utalentowanych programistów i elektroników mogą tu wynająć, zarówno z zyskiem dla jakości swoich projektów, jak i z niemałą oszczędnością dla swoich firm. Wbrew potocznym stereotypom Polaków o Polakach, zagraniczni przedsiębiorcy kojarzą nas przede wszystkim jako pracowników przeogromnie ciężko pracujących, bardzo kompetentnych i chętnie korzystają z naszych usług. Nie wiele jest państw na świecie, w których prowadzenie takiej działalności jest przyjemniejsze niż w Polsce. Natomiast nasze wewnętrzne projekty start-upowe i R&D rozkwitają przy kreatywności i przedsiębiorczości ludzi, z którymi mamy szczęście pracować. Nie wiem, ile z tego jest zasługą rdzennie polskiego, sarmackiego głodu wyzwań i nowości, ale na pewno ma to duże znaczenie.

Czy Łódź jest dobrym miejscem rozwoju nowoczesnych, twórczych inicjatyw?

Jest świetnym miejscem. Aktywność uczelni wyższych, ciągły napływ młodych ludzi przyjeżdżających do Łodzi na studia, ogromna liczba powstających miejsc pracy w wysokich technologiach, przyjemnie niskie koszty życia w Łodzi – to wszystko tworzy środowisko, w którym nieustannie pojawiają się nowi, niepokorni pasjonaci innowacji, którzy mogą na długie okresy zainwestować całość siebie w swoje pomysły i przedsięwzięcia. Zawsze też mogą praktycznie z dnia na dzień znaleźć pracę w którejś z okolicznych firm, jeżeli potrze-

bują akurat chwili oddechu od życia start-upera. Wciąż brakuje jeszcze w Łodzi kilku ważnych elementów układanki – choćby dobrych inkubatorów technologicznych, agresywnych funduszy inwestycyjnych czy głośniejszej i bardziej skryzalizowanej sceny start-upowej, ale wysiłkami bardzo wielu firm w branży – w tym też Blue Brick – wszystkie te fragmenty z każdym miesiącem stają się coraz bardziej widoczne.

Firma funkcjonuje już od kilku lat. Czy przez ten czas zaobserwowali Państwo jakieś zmiany na łódzkim rynku informatycznym? Czy idea rozwoju przemysłów kreatywnych wpływa na jego funkcjonowanie?

Firmy na rynku informatycznym w Łodzi rozrastają się w trochę zastraszającym tempie. Najwięksi gracze na rynku rekrutują programistów setkami, a kolejne nowe firmy wciąż się otwierają. Z jednej strony dostarcza to mnóstwa ciekawych wyzwań przy poszukiwaniu współpracowników przez mniejsze firmy, z drugiej strony dzięki tak silnemu rynkowi pracy, można znaleźć bardzo wielu programistów, projektantów, elektroników, którzy wynoszą doświadczenia i oszczędności z pracy w korporacjach i podejmują ryzyko zmieniania kawałków świata na własną rękę.

Jakie znaczenie ma dla Państwa strategia Łodzi kreatywnej?

Wszystkimi kończynami podpisujemy się pod inicjatywą. Potencjał ekonomiczny i kulturowy przemysłów kreatywnych jest niemożliwy do przecenienia. Skupienie strategii na wsparciu i popularyzacji myśli twórczej w każdym jej aspekcie i na tworzeniu środowiska, w którym kreatywność artystyczna i innowacyjność biznesowa mogą się przenikać, to ogromna szansa dla Łodzi. Konceptyjnie to według mnie najciekawszy kierunek rozwoju dla miasta.



**PROGRAM
REGIONALNY**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego
Fundusze Europejskie dla rozwoju regionu łódzkiego

www.kreatywna.lodz.pl